Aiuto AppleScript

Essenziali

Informazioni su AppleScript

Lavorando con il Mac, ti renderai conto che vi sono operazioni che ripeti spesso. AppleScript ti consente di automatizzare queste operazioni ripetitive utilizzando gli script.

AppleScript è un linguaggio di script potente e versatile integrato in OS X. Puoi utilizzare AppleScript per creare abbreviazioni, automatizzare attività ripetitive o persino creare applicazioni personalizzate che ti consentono di risparmiare tempo. AppleScript ti consente di controllare le operazioni pilotabili da script.

Uno script AppleScript è formato da comandi in un linguaggio simile all'inglese che eseguono azioni su oggetti. Alcuni esempi di azioni sono aprire, chiudere o richiamare il nome di un oggetto. Alcuni esempi di oggetto sono le finestre o le impostazioni delle preferenze.

Uno script può controllare una o più applicazioni. Per essere pilotabile da uno script, un'applicazione deve definire i termini che puoi usare negli script. OS X è fornito con molte applicazioni pilotabili da script.

Gli script possono anche controllare applicazioni in rete, per cui è possibile automatizzare operazioni per più di un computer.

In effetti, hai utilizzato il linguaggio AppleScript senza accorgertene. Molte funzioni del sistema e delle applicazioni sono in realtà script AppleScript richiamati all'interno dell'applicazione stessa. Ad esempio, in questo Aiuto, ogni volta che fai clic su un link per aprire un'applicazione o un file, l'azione viene eseguita da uno script di AppleScript.

ARGOMENTI CORRELATI

Funzionamento di AppleScript
Informazioni su AppleScript Editor
Informazioni sul linguaggio AppleScript
Risorse AppleScript in Internet
Ambiente di sviluppo di AppleScript Studio

Essenziali

Informazioni su AppleScript Editor

AppleScript Editor è un'applicazione di scripting facile da utilizzare, in grado di leggere, scrivere e registrare script AppleScript.

Di seguito vengono elencate alcune funzionalità di AppleScript Editor:

- Interfaccia unificata e facile da usare
- Ricerca e sostituzione del testo negli script
- Adattamento automatico di lunghe istruzioni script
- Esecuzione di annullamenti multipli

- Script dei menu di scelta rapida per la creazione rapida di altri script
- Supporto per servizi di applicazioni
- Accesso agli script di un'applicazione mediante la gamma libreria
- Completamento delle istruzioni facilitato da Script Assistant
- Cronologia eventi e resoconto dei risultati in modo da poter esaminare la funzionalità di uno script

ARGOMENTI CORRELATI

Informazioni sul linguaggio AppleScript
Ambiente di sviluppo di AppleScript Studio

Essenziali

Creare script di AppleScript

Non c'è alcun bisogno di conoscere i linguaggi di programmazione per poter sfruttare al meglio AppleScript. Infatti, non è necessario scrivere neanche una parola negli script. OS X contiene centinaia di utili script AppleScript che puoi iniziare a utilizzare e altre migliaia di script sono disponibili sul Web.

Se desideri andare un po' più a fondo, puoi utilizzare gli script esistenti e personalizzarli in base alle tue necessità apportando delle piccolissime modifiche.

Ovviamente, la creazione di script interamente personalizzati permette di raggiungere utilità maggiori. Imparare a comporre gli script ti consentirà di creare utili strumenti e automatismi, che non solo ti faranno risparmiare tempo, ma renderanno anche più produttivo il tuo lavoro.

Puoi modificare o creare i tuoi script con AppleScript Editor, che fornisce un ambiente semplice nel quale scrivere script. Tutti gli esempi contenuti in “Aiuto AppleScript” sono stati realizzati con AppleScript Editor.

- Apri AppleScript Editor.

  Scrivi il seguente testo nella finestra di AppleScript Editor.

  ```
  say “Benvenuto in AppleScript!”
  ```

  Fai clic Esegui.

ARGOMENTI CORRELATI

Informazioni su AppleScript Editor
Ambiente di sviluppo di AppleScript Studio

Essenziali

Funzionamento di AppleScript

AppleScript funziona inviando messaggi denominati “eventi Apple”. Ogni volta che esegui uno script, AppleScript invia eventi Apple al sistema o alle applicazioni, che eseguono il comando.

In alcuni casi, le applicazioni o il sistema restituiscono un risultato a AppleScript. Ad esempio, se uno script invia una

richiesta a un'applicazione per ottenere il nome di un oggetto, l'applicazione restituirà un nome. Se il comando non può essere eseguito, l'applicazione o AppleScript può restituire un messaggio di errore. Puoi vedere i risultati restituiti in AppleScript Editor.

In generale, non c'è alcun bisogno che tu segua i meccanismi degli eventi Apple. AppleScript elabora tali processi in modo autonomo. Dovrai occuparti solo di scrivere e avviare i tuoi script.

ARGOMENTI CORRELATI

Informazioni su AppleScript
Informazioni sul linguaggio AppleScript

Essenziali

Informazioni sugli applet

Uno script registrato come applicazione viene definito Applicazione AppleScript o applet. Gli applet vengono avviati in modo automatico all'apertura, eseguendo così i comandi dello script. Gli applet possono costituire semplici funzioni che contengono un paio di comandi, ma possono anche diventare applicazioni molto elaborate con migliaia di righe di comandi.

È possibile registrare gli Applet come modificabili o solo eseguibili. Un applet modificabile conserva il testo dello script, così da poterlo modificare e ricompilare in qualsiasi momento. Per modificare un applet, trascinalo sull'icona “AppleScript Editor”. Quando si registra uno script come solo eseguibile, viene eliminata la porzione di testo modificabile e il file non può più essere modificato o ricompilato in seguito.

Per modificare un applet registrato come modificabile, aprilo con AppleScript Editor o con un'altra applicazione per la modifica di codice AppleScript. Gli applet necessitano di un programma di gestione “in esecuzione”, il quale inizia a eseguire lo script alla loro apertura.

- Questo esempio mostra un handler “on run”.

```
on run
        --first command
        --second command
end run
```

ARGOMENTI CORRELATI

Informazioni sui droplet
Tipi di file di AppleScript

Essenziali

Informazioni sugli script compilati

Uno script compilato è un file AppleScript in formato modificabile che puoi leggere e modificare in AppleScript Editor o in un'altra applicazione per la modifica di AppleScript.

Quando apri uno script compilato, lo script viene visualizzato in AppleScript Editor senza che venga eseguito automaticamente alcun comando. In questo modo puoi apportare eventuali modifiche allo script senza doverne eseguire i comandi. Quindi, puoi compilare lo script leggendo e convertendo tutto il testo nel codice AppleScript all'interno del file. A

questo punto, è possibile eseguire lo script compilato. Uno script compilato ha come estensione del file ".scpt".

Quando registri il file come script compilato, il testo rimane nel file insieme al codice. In questo modo, potrai modificare nuovamente lo script compilato in qualsiasi momento.

ARGOMENTI CORRELATI

Informazioni sugli applet
Informazioni sui droplet
Tipi di file di AppleScript

Essenziali

Informazioni sui droplet

Un droplet è uno script AppleScript che si avvia una volta che vengono trascinati file o cartelle sulla relativa icona. Lo script inizia allora a eseguire i comandi su tali file o cartelle.

Analogamente all'applet, un droplet può essere registrato come modificabile o solo eseguibile. Un droplet modificabile conserva il testo dello script, così da poterlo modificare e ricompilare in qualsiasi momento. Per modificare un droplet, trascinalo sull'icona di Script Editor. Quando si registra uno script come solo eseguibile, viene eliminata la porzione di testo modificabile e il file non può più essere modificato o ricompilato in seguito.

I droplet necessitano di un programma di gestione in apertura, il quale inizia a eseguire lo script alla loro apertura. Il programma di gestione "in apertura" ha un parametro che contiene un elenco degli elementi trascinati sul droplet. Una parte dello script del droplet esamina l'elenco, mentre un'altra esegue i comandi sugli elementi. Se non è progettato per agire su un singolo elemento, il droplet dovrebbe includere un ciclo di ripetizione che procede attraverso gli elementi dell'elenco, eseguendo le azioni su un elemento alla volta.

- Ecco un esempio di un handler droplet con "on open" e l'elenco parametri.

```
on open (theItemsDropped)
        --first command
        --second command
end open
```

ARGOMENTI CORRELATI

Informazioni sugli applet
Informazioni sugli script compilati
Tipi di file di AppleScript

Essenziali

Utilizzare i dizionari di AppleScript

Per scoprire quali comandi e oggetti possono essere utilizzati per controllare un'applicazione, devi fare riferimento al dizionario dell'applicazione. Un dizionario contiene un insieme di termini riconosciuti da un'applicazione.

In AppleScript Editor, puoi visualizzare un dizionario dell'applicazione selezionando l'applicazione nella finestra Libreria, oppure trascinando l'icona dell'applicazione sull'icona "AppleScript Editor".

I termini presenti in un dizionario sono organizzati in gruppi di termini correlati chiamati “suite”. I comandi e gli oggetti appaiono in grassetto.

1. In “AppleScript Editor”, scegli Finestra > Libreria.
2. Fai doppio clic sul nome dell'applicazione nella finestra Libreria.
3. Seleziona una suite.

   Vengono visualizzati i termini della suite con la relativa descrizione.

Il linguaggio di AppleScript è organizzato in diverse categorie:

- Suite: Gruppi di termini correlati. Nel dizionario di AppleScript Editor, le suite vengono visualizzate nella prima colonna e indicate con una lettera “S” di colore arancione.
- Comandi: richiesta di un'azione o un risultato. I comandi, definiti anche “eventi”, vengono visualizzati nella seconda colonna e indicati da una lettera “C” di colore blu.
- Classi: Oggetti pilotabili da script. Le descrizioni delle classi elencano le proprietà e gli elementi che esistono nelle classi. Le classi vengono visualizzate nella seconda colonna e sono indicate con una lettera “C” di colore lavanda.
- Proprietà: Oggetti che contengono valori. Le proprietà vengono visualizzate nella terza colonna e sono indicate con una lettera “P” di colore lavanda.
- Elementi: Oggetti contenuti in altri oggetti. Ad esempio, un paragrafo può contenere molte parole. Gli elementi possono essere visualizzati nella terza colonna e indicati con una lettera “E” di colore arancione.

ARGOMENTI CORRELATI

Definizioni di classe
Definizioni di comando
Utilizzare AppleScript per controllare applicazioni

APRI

Guida al linguaggio AppleScript: Riferimento comandi
Guida al linguaggio AppleScript: Riferimento classe

Essenziali

Risoluzione dei problemi

Se riscontri un problema durante l'utilizzo di AppleScript, consulta i seguenti argomenti per informazioni su come risolvere il problema.

Cosa fare se appare un errore quando l'utente fa clic su Annulla in una finestra per la selezione da un elenco

Cosa fare se l'azione cartella viene eseguita inaspettatamente

Che cosa fare se il tuo script non riconosce un disco

Comandi di base

Definizioni di classe

Una definizione di classe descrive le proprietà e gli elementi di un oggetto pilotabile da script. Una classe si può paragonare a un nome in una frase, e la definizione di classe alla definizione del nome data nel dizionario.

In genere, una definizione di classe in un dizionario AppleScript inizia con il termine, in grassetto, seguito da una breve descrizione sulla stessa riga.

Di seguito appare un elenco di qualsiasi elemento o oggetto che appartiene o che costituisce l'oggetto pilotabile da script. Non sempre viene accluso un elenco di elementi a tutte le definizioni di classe, poiché alcuni oggetti pilotabili da script ne contengono altri e alcuni, invece no. ···

La definizione di classe si chiude con una lista delle proprietà o delle qualità dell'oggetto pilotabile da script, nonché del loro valore.

Una voce di proprietà inizia con il nome della proprietà, seguito da:

- Una descrizione del formato dei dati usato per memorizzare il valore della proprietà, ad esempio intero (numero), punto (elenco di due numeri), stringa (dati di testo) e booleano (vero o falso)
- Un indicatore di tipo opzionale, [r/o], che indica che il valore della proprietà è “di sola lettura”, cioè che la proprietà in questione può essere letta ma non modificata.
- Una breve descrizione della proprietà

Se un oggetto ha una forma plurale, puoi fare riferimento a più di un oggetto.

Se un oggetto ha un elenco di elementi, conterrà altri oggetti Il nome dell'elemento che puoi usare nello script appare in grassetto. Il testo normale ci dice come riferirsi all'elemento.

Gli oggetti possono avere delle proprietà. I nomi delle proprietà appaiono in grassetto. Il testo normale descrive il tipo di valore che la proprietà contiene, come una stringa. Le proprietà possono essere un valore di costante di un elenco di costanti. Uno script può ottenere o impostare il valore di una proprietà, tranne qualora la proprietà sia impostata come “[r/o]" (sola lettura) dopo la sintassi.

ARGOMENTI CORRELATI

Definizioni di comando
Definizioni di oggetto
Comandi AppleScript
Utilizzare i dizionari di AppleScript

APRI

Guida al linguaggio AppleScript: Riferimento classe

Comandi di base

Definizioni di comando

I comandi sono termini in AppleScript che eseguono azioni. I comandi di un dizionario AppleScript vengono visualizzati nella colonna centrale e sono indicati con una lettera C di colore blu. La definizione di un comando include una breve descrizione di ciò che esegue il comando e la sua sintassi. La sintassi è la maniera in cui scrivi il comando in uno script. La sintassi può includere più parti.

Le parole in grassetto indicano i termini che usi per le istruzioni. Devi scrivere tali termini così come appaiono nel dizionario.

Le parole in blu indicano le informazioni fornite dall'utente. Per esempio, puoi identificare un oggetto o una variabile che tu hai definito.

I comandi possono avere parti opzionali che appaiono tra virgolette. Queste non devono essere usate per le istruzioni.

ARGOMENTI CORRELATI

Definizioni di classe
Utilizzare i dizionari di AppleScript
Definizioni di evento
Definizioni di oggetto

APRI

Guida al linguaggio AppleScript: Riferimento comandi

Definizioni di evento

Una definizione di evento descrive un verbo o un comando usato per realizzare un'azione in un oggetto pilotabile da script. Gli eventi sono le azioni o i verbi che gli oggetti possono realizzare o in cui possono prendere parte.

Generalmente una definizione di evento inizia con il termine seguito, sempre sulla stessa riga, da una sua breve descrizione.

Subito dopo segue un elenco dei parametri usato per l'esecuzione del comando. I parametri opzionali appaiono fra parentesi; i parametri richiesti no.

Ogni voce di parametro inizia con il nome del parametro, seguito da una descrizione del formato dei dati usato con il parametro, e si chiude con una breve descrizione di quest'ultimo.

La definizione di un comando include una breve descrizione (il testo sottolineato) di ciò che esegue il comando e la sua sintassi. La sintassi è la maniera in cui scrivi il comando in uno script. La sintassi può includere più parti.

Le parole in grassetto indicano i termini che usi per le istruzioni. Devi scrivere tali termini così come appaiono nel dizionario.

Le parole in solo testo indicano le informazioni che gli fornisci. Per esempio, puoi identificare un oggetto o una variabile che tu hai definito.

I comandi possono avere parti opzionali che appaiono tra virgolette. Queste non devono essere usate per le istruzioni.

Comandi da usare con oggetti. La definizione di un oggetto mostra la sintassi per identificare l'oggetto, ed include il suo nome ed una breve descrizione (il testo sottolineato). Il tipo di oggetto determina alcune caratteristiche dello stesso, come i comandi che puoi usare con l'oggetto.

ARGOMENTI CORRELATI

Eventi del database
Definizioni di classe
Definizioni di comando
Definizioni di oggetto
Funzionamento di AppleScript

Definizioni di oggetto

Comandi da usare con oggetti. La definizione di un oggetto in un dizionario AppleScript mostra la sintassi usata per identificare l'oggetto, compreso il nome e una breve descrizione (il testo sottolineato). Il tipo di oggetto determina alcune caratteristiche dello stesso, come i comandi che puoi usare con l'oggetto.

Se un oggetto ha una forma plurale, puoi fare riferimento a più di un oggetto.

Se un oggetto ha un elenco di elementi, conterrà altri oggetti Il nome dell'elemento che puoi usare nello script appare in grassetto. Il testo normale ci dice come riferirsi all'elemento.

Gli oggetti possono avere delle proprietà. I nomi delle proprietà appaiono in blu e in grassetto. Il testo blu normale descrive il tipo di valore che la proprietà contiene, ad esempio una stringa. Le proprietà possono essere un valore di costante di un elenco di costanti. Uno script può ottenere o impostare il valore di un proprietà, a meno che la proprietà non sia “[r/o]” (sola lettura) dopo la sintassi.

ARGOMENTI CORRELATI

Utilizzare AppleScript per controllare applicazioni
Definizioni di comando
Definizioni di classe
Indicare a un oggetto l'azione da eseguire
Utilizzare i dizionari di AppleScript

APRI

Guida al linguaggio AppleScript: Riferimento classe
Guida al linguaggio AppleScript: Proprietà

Istruzioni if

Un'istruzione if è un comando che viene eseguito solo quando vengono soddisfatte determinate condizioni. Ciascuna istruzione if contiene un'espressione booleana valutata come true o false (vera o falsa). I comandi contenuti nell'istruzione vengono eseguiti solo se il valore dell'espressione booleana è true (vera). L'istruzione if termina con end if. Ad esempio:

```
if amountReceived > 100 then
        set memberStatus to "special"
end if
```

Nell'istruzione precedente, se l'espressione booleana è true (vera) (se l'importo ricevuto è maggiore di 100) i comandi contenuti nell'istruzione vengono eseguiti. Se l'espressione è false (falsa), i comandi non vengono eseguiti.

L'istruzione if può essere costruita anche con un'istruzione else. Questa combinazione è definita istruzione if-then-else. Ad esempio:

```
if amountReceived > 100 then
        set memberStatus to "special"
else
```

```
        set memberStatus to "general"
end if
```

Nell'istruzione precedente, se la prima espressione booleana è true (vera), (se l'importo ricevuto è maggiore di 100), i comandi contenuti nella prima parte dell'istruzione vengono eseguiti. Se la prima espressione booleana è false (falsa), vengono eseguiti i comandi contenuti nella seconda parte dell'istruzione, dopo la parola else.

Le istruzioni if possono essere nidificate una dentro l'altra al fine di gestire condizioni multiple.

Per ulteriori informazioni sulle istruzioni if in AppleScript, consulta la guida al linguaggio AppleScript.

ARGOMENTI CORRELATI

Istruzioni repeat
Definizioni di comando
Impostare variabili in AppleScript
Valori costanti

APRI

Guida al linguaggio AppleScript- If

Comandi di base

Istruzioni repeat

Puoi utilizzare i comandi “repeat” per eseguire attività svariate volte in base alle condizioni. Il comando “repeat” determina l'esecuzione continua di un gruppo di comandi in modo ciclico, fino a quando viene soddisfatta una condizione e il ciclo viene così interrotto. Le istruzioni repeat possono essere nidificate una dentro l'altra al fine di rispondere a condizioni variabili.

AppleScript presenta una gamma di istruzioni repeat che possono rispondere a diverse condizioni.

repeat (forever)

Ripete l'azione continuamente in un ciclo. Per uscire dal ciclo viene utilizzato un comando “exit”.

```
repeat
        -- statement
        -- statement
        if (x = 5) then exit repeat
end repeat
```

repeat (number) times

Ripete l'azione per un determinato numero di volte.

```
repeat 5 times
        -- statement
        -- statement
end repeat
```

repeat while

Ripete l'azione mentre la condizione specificata risulta true (vera).

```
set x to 1
repeat while (x < 5)
        -- statement
        -- statement
        set x to (x + 1)
end repeat
```

---

repeat until

Ripete l'azione fino a quando la condizione specificata risulta true (vera).

```
set x to 1
repeat until (x = 5)
        -- statement
        -- statement
        set x to (x + 1)
end repeat
```

---

repeat with (variable) from (startValue) to (stopValue)

Imposta Variabile sul valore di startValue, quindi la incrementa dopo ogni esecuzione del ciclo. La ripetizione termina non appena Variabile raggiunge il valore di stopValue.

```
repeat with x from (5) to (25)
        -- statement
        -- statement
end repeat
```

---

repeat with (variable) in (list)

Imposta il valore di Variabile sul primo elemento di Elenco. A ogni ciclo, il valore di Variabile viene reimpostato sull'elemento successivo. La ripetizione termina una volta raggiunta l'ultima voce di Elenco.

```
set myList to {234, 342, 681, 874}
repeat with x in myList
        -- statement
        -- statement
end repeat
```

Per ulteriori informazioni sui comandi AppleScript, consulta la guida al linguaggio AppleScript

ARGOMENTI CORRELATI

Istruzioni if
Impostare variabili in AppleScript
Valori costanti

APRI

Guida al linguaggio AppleScript - repeat

Valori costanti

Una costante è una parola riservata in AppleScript che contiene un valore predeterminato AppleScript contiene numerose costanti che puoi utilizzare per ottenere informazioni sugli oggetti, eseguire comparazioni o calcoli aritmetici. Le applicazioni e altri oggetti possono definire le proprie costanti. Tali costanti sono definite nelle definizioni di classi di valori.

Per visualizzare il valore di una costante, incolla l'esempio seguente in AppleScript Editor, quindi fai clic su Esegui. Fai clic su Risultato per visualizzare il valore della costante.

Il risultato è anch'esso una costante. È una costante script che fa riferimento al valore restituito da un comando.

```
get the current date
```

Di seguito vengono riportati alcuni esempi di costanti:

- Costanti aritmetiche: pi
- Costanti booleane: true (vero), false (falso)
- Costanti di data e ora: minuti, ore, giorni, settimane
- Costanti stringa: return, space, tab
- Costanti script: anything, current application, it, me, missing value, my, result

Per ulteriori informazioni sulle costanti in AppleScript, consulta la guida al linguaggio AppleScript.

ARGOMENTI CORRELATI

Impostare variabili in AppleScript
Definizioni di oggetto
Definizioni di classe
Definizioni di evento

APRI

Guida al linguaggio AppleScript - costanti

Impostare variabili in AppleScript

Una variabile è un contenitore creato in uno script e utilizzato per memorizzare un valore. Quando crei una variabile, devi specificare un nome, chiamato anche identificativo. Quando viene eseguito uno script, puoi inserire un valore nella variabile, accedere al valore o modificarlo. Le variabili hanno la durata dell'esecuzione dello script. Quando lo script viene chiuso, il valore delle variabili viene perso.

- Questi esempi mostrano come specificare un unico identificatore e come assegnare un valore a quest'ultimo.

```
set myVar to “153”

set x to “Quarterly Reports”
```

```
set x to false
```

Per visualizzare come vengono archiviati i valori in una variabile, incolla questi esempi in AppleScript Editor, quindi fai clic su Esegui. Quindi, fai clic su Risultato per visualizzare il valore memorizzato nella variabile.

Per ulteriori informazioni sulle variabili di AppleScript, consulta la guida al linguaggio AppleScript.

ARGOMENTI CORRELATI

Valori costanti
Istruzioni if
Istruzioni repeat

APRI

guida al linguaggio AppleScript- variabili

Comandi di base

Specificare la posizione di un'applicazione

In OS X, le applicazioni sono raggruppate in “pacchetti”. Ogni pacchetto è una directory speciale che contiene cartelle e file che costituiscono l'applicazione. Per questo motivo, i comandi “path to” e “info for” potrebbero fornire risultati diversi per un'applicazione.

Quando usi il comando “path to” in un'applicazione, generalmente il percorso termina con l'estensione “.app”. Le estensioni dei file potrebbero non essere visibili nel Finder come parte del nome; tuttavia, possono essere utilizzate per identificare i diversi tipi di file in uno script.

Quando utilizzi il comando “info for” per ottenere informazioni su un'applicazione, solitamente la proprietà Folder del risultato contiene il valore “true.” Per ottenere ulteriori informazioni su un file e sul suo nome, utilizza le proprietà aggiuntive del risultato, ad esempio l'estensione nascosta, l'estensione del nome o il nome visualizzato.

ARGOMENTI CORRELATI

path to
info for
Fare riferimento a cartelle, file e dischi
choose application
Comandi di script del Finder

Comandi del Finder

Fare riferimento a cartelle, file e dischi

AppleScript consente di fare riferimento a determinate cartelle, file e dischi per nome, senza specificare il percorso. AppleScript è in grado di identificare la posizione di elementi quali la cartella Documenti, la scrivania, la cartella Inizio o il disco di avvio .

- Questo esempio mostra come fare riferimento a una determinata cartella utilizzando il relativo nome in uno script.

```
set x to the path to the desktop folder
```

ARGOMENTI CORRELATI

Fare riferimento al Finder negli script
path to
info for
Comandi di script del Finder

Comandi del Finder

Fare riferimento al Finder negli script

Per utilizzare i comandi del Finder, indirizza i comandi al Finder in un'istruzione tell, come faresti con i comandi indirizzati a un'applicazione.

- Ecco un esempio sull'utilizzo dell'istruzione tell in uno script. L'istruzione "tell" indirizza la funzione del numero di finestre a "Finder.app."

```
tell application “Finder.app"
        return the number of windows
end tell
```

ARGOMENTI CORRELATI

Finder
Indicare a un oggetto l'azione da eseguire
Fare riferimento a cartelle, file e dischi
Definizioni di oggetto
Comandi di script del Finder

APRI

Guida al linguaggio AppleScript: Specificatori oggetti

Comandi del Finder

Comandi di script del Finder

Ecco alcuni comandi che puoi utilizzare con il Finder:

activate

alias file

alias list

application file

clean up

close

column

Computer-object

container

copy

count

data size

delete

finestra della scrivania

scrivania

disk

document file

duplicate

eject

empty trash

exists

file

informazioni file

Find

Finder

Finder window

cartella

get

opzioni vista icone

information window

Internet location file

item

opzioni vista elenco

Make

Move

moving folder window for

open

package

path to

preferenze

preferences window

Print

quit

Fare riferimento a cartelle, file e dischi

Fare riferimento al Finder negli script

reveal

Select

set

sort

cestino

update

window

Comandi di estensione script standard

Le estensioni script aggiungono molti comandi utili che puoi includere nei tuoi script.

aggiungere elementi di cartelle

bip

choose application

choose color

choose file

choose file name

choose folder

choose from list

choose URL

clipboard info

close access

closing folder window for

current date

delay

dialog reply

Display

finestra di dialogo display

do shell script

download

FTP item

get eof

info for

list disk

list folder

load script

mount volume

offset

open for access

open location

opening folder

path to

POSIX path

random number

read

round

run script

say

componenti di scripting

set eof

set the clipboard to

set volume

store script

riepilogo

attributi di sistema

ora di GMT

upload

URL

write